

O “teatrinho de fantoches”
das *Aventuras de Pinóquio* de Carlo Collodi.
Uma perspetiva lúdica

Alberto Filipe Araújo¹ & Fernando Azevedo²

Instituto de Educação, Universidade do Minho – Portugal

« C’est para la force de l’imagination que les
murailles de l’obscurantisme technocratique peuvent
s’écrouler, comme les murailles de Jéricho
s’écroulèrent au son des trompettes ».

Georges Jean, *Pour une pédagogie de
l’imaginaire*, p. 128.

Resumen: En este artículo se analiza el concepto de imaginario lúdico basado en la categoría de *mimicry* (mimetismo lúdico o simulacro). Con este fin, hemos utilizado las "pequeñas marionetas de teatro" de *Las Aventuras de Pinocho*. El artículo se divide en tres partes: en la primera proponemos un conjunto de definiciones de juego, teniendo en cuenta las perspectivas de Huizinga y Caillois; en la segunda, nos acercamos al concepto de *mimicry* como una de las principales características de la imaginación lúdica y, en la última parte, reflexionamos sobre la naturaleza de la imaginación lúdica como medio para mirar a la imaginación educativa.

Palabras-clave: juego, imaginación, literatura.

Resumo: Este artigo analisa o conceito de imaginário lúdico com base na categoria lúdica de *mimicry* (simulacro). Para o efeito, recorremos ao “teatrinho de fantoches” das *Aventuras de Pinóquio*. O artigo divide-se em três partes: na primeira propomos uma definição de jogo, tendo em conta as perspetivas de Huizinga e de Caillois; na segunda, abordamos a categoria da *mimicry* como uma das características principais do imaginário lúdico e, na última parte, refletimos sobre a natureza do imaginário lúdico aberta ao olhar do imaginário educacional.

Palavras-chave: jogo, imaginação, literatura.

¹ Alberto Filipe Araújo: afaraujo@ie.uminho.pt

Esta publicação teve o apoio financeiro da FCT (Fundação para a Ciência e a Tecnologia - Lisboa - Portugal) e do programa de financiamento POCH (Programa Operacional Capital Humano): financiamento participado pelo Fundo Social Europeu e por fundos nacionais do MEC (Ministério da Educação e da Ciência - Lisboa - Portugal) (2015-2016)..

² Fernando Azevedo: fraga@ie.uminho.pt

Introdução

É pela categoria lúdica *mimicry* que iremos analisar o “teatrinho de fantoches” das *Aventuras de Pinóquio* a fim de melhor compreender a natureza do imaginário lúdico que nos é dada pela seguinte afirmação: o jogo é um imaginário em ação.

A atividade lúdica teatral convida-nos a “participar do mundo do jogo”, no entanto este participar do “mundo do jogo” é já “participar do jogo do mundo” (MAFFESOLI, 2008, p. 209). Neste momento pode-se dizer que o texto ficcional é uma “forma de representação-encenação do mundo”, “sinónimo de representação de mundos imaginários com personagens imaginários” (CEIA, s.v. “Ficcionalidade”, 2014) e a sua credibilidade aumenta na proporcional do investimento mimético, subjetivo e simbólico do ator que representa tal ou tal personagem. Por outras palavras, a credibilidade ficcional depende muito do grau de imersão que o ator faz no mundo do jogo e que, por conseguinte, nada tem a ver com a mera ilusão ou mesmo com o mero fingimento.

Assim, para realizar a nossa caracterização do imaginário lúdico através do “teatrinho de fantoches” das *Aventuras de Pinóquio* organizaremos o nosso estudo em três partes: na primeira trataremos de propor uma definição de jogo tendo em conta as perspetivas clássicas de Johan Huizinga e de Roger Caillois; na segunda parte abordaremos da categoria da “*mimicry*” (simulacro) como uma das características principais do imaginário lúdico e na terceira parte, e última, refletiremos sobre a natureza do imaginário lúdico aberta ao olhar do imaginário educacional.

1. Um contributo para a definição do jogo

Roger Caillois coloca o teatro na linha do *ludus* (diversão, turbulência, improviso, etc...) que ele opõe à *paidia*³ (tende para “um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício” (CAILLOIS, 1990, p. 33), daí que nós não possamos deixar de falar, na linha de Johan Huizinga, das principais características do jogo⁴, a saber:

- 1ª – O jogo é livre, ele é liberdade, talvez por ele ser desinteressado;
- 2ª – O jogo representa uma evasão da vida “real” e, por conseguinte, exprime: «um intervalo na nossa vida quotidiana», e esta fuga do profano representa já uma compensação psicoafectiva crucial no desenvolvimento da personalidade infantil: “Esta característica de ‘faz de conta’ do jogo exprime um sentimento da inferioridade do jogo em relação à ‘seriedade’, o qual parece ser tão fundamental

³ Diz o autor: “Na extremidade oposta [à *paidia*], essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de a subordinar a regras convencionais, imperiosas e incómodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objectivo desejado. Este torna-se, assim, perfeitamente inútil uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício. Designo por *ludus* esta segunda componente” (CAILLOIS, 1990, p. 32-33).

⁴ Veja-se também as características do jogo apontadas por Gilles Brougère na sua obra *Jeu et Éducation*, p. 246-253.

quanto o próprio jogo. [...] [o jogo exprime] um *intervalo* na nossa vida quotidiana” (HUIZINGA, 2012, p. 11-12);

3ª – O jogo tem uma limitação na sua duração e é uma atividade isolada: “É ‘jogado até ao fim’ dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios” (HUIZINGA, 2012, p. 12);

4ª – O jogo cria ordem e “é ordem” (HUIZINGA, 2012, p. 13) e esta ordem é instituída com a ajuda de uma das qualidades fundamentais do jogo que é a da repetição “que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também á sua estrutura interna” (HUIZINGA, 2012, p. 13).

Neste contexto, podemos dizer, com Huizinga, que todo o jogo tem as suas regras e elas são absolutas não permitindo discussão, não impedindo, contudo, que o jogo não crie o seu universo mágico e de ilusão. Assim, compreende-se que o jogo seja envolvido pelo ar de mistério, reforçado pela arte do disfarce, de tornar-se momentaneamente outro: “Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado para se fazer dele um segredo” (HUIZINGA, 1980, p. 15). O jogo adquire assim um estatuto excecional mesmo que circunscrito a limitações espaciais e temporais inerentes à sua natureza interna.

Tendo em conta as características atrás expostas, Johan Huizinga considera o jogo como

uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem a sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 1980, p. 16; BERNARDIS, 2006, p. 231-234).

A atividade lúdica, estruturada entre dois polos antagónicos, *a paidia* e o *ludos*, ao manifestar-se mediante as modalidades de *agôn* (competição), *álea* (sorte), *mimicry* (simulacro, mimetismo) e *ilinx* (vertigem), bem estudadas por Roger Caillois (1990, p. 31-57), parece moldar, senão mesmo a condicionar, o modo como o nosso imaginário se exprime. É pois nesta perspetiva que pensamos que é pelo jogo que o sujeito se abre a um universo outro que não o do seu quotidiano, mas que é também por ele que esse mesmo sujeito se pode alienar de transformar o mundo no qual ele vive. Deste modo, a relação lúdica, escapando aos critérios de utilidade e de eficácia que *o homo ludens* tece com o mundo e com o Outro, faz-se, por um lado, sob o signo do jogo, enquanto atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia (CAILLOIS, 1990, p. 29-30), e, por outro lado, das variações imaginativas que dele decorrem.

Pelo jogo, e pela dramatização lúdica, o homem repete o modelo mítico do sagrado, escapando à usura temporal, dado que se pode repetir indefinidamente. Esta característica do jogo - a da repetição - é, para Johan Huizinga, uma das características essenciais do jogo, e é exatamente a repetição que faz com que o jogo crie um universo ordenado e seja ele próprio ordem: "Ele realiza, na imperfeição do mundo e da confusão da vida, uma perfeição temporária e limitada" (HUIZINGA, 2012, p. 13). E por esta característica que o jogo tem forte afinidade quer com o rito que de forma repetitiva e imutável atualiza por uma sucessão de gestos, de cânticos, de atos e de palavras, quer com o mito porque é próprio do mito repetir para melhor persuadir e pela persuasão o mito organiza, impõe uma certa ordem, confere inteligibilidade a uma realidade caótica e perturbadora, enfim eufemiza o “mistério fascinante e tremendo” da morte, assim

como desempenha uma função catártica na vida social dos povos tradicionais.

Neste contexto, podemos também dizer que o rito é uma dramatização simulada daquilo que o mito conta, daquilo que ele revela, daquilo que ele explica e ele tem como uma das suas principais funções a de reatualizar o mito na memória coletiva tradicional. É, portanto, assim que se compreende que a *mimicry* desempenhe um papel importante no imaginário lúdico e que, por conseguinte, seja uma das características nucleares da dramatização teatral porque por detrás de si ressoa a voz mítica ancestral da Memória coletiva. Podemos então dizer que é pelo ritual da representação dramática teatral que o espetador ouve esta voz da Tradição.

2. A *mimicry* (simulacro) como uma das dimensões do imaginário lúdico: Pinóquio e o “teatrinho de fantoches”

A *mimicry* como uma das categorias fundamentais da atividade lúdica é indissociável do imaginário lúdico. Este tipo de imaginário é um domínio ou um território da imaginação em movimento, ou seja, é a imaginação aplicada em que esta faz da categoria da *mimicry* um dos seus catalisadores fundamentais e analisado por Roger Caillois na sua obra clássica *Os Jogos e os Homens* (1958). Neste contexto, importa aqui definir a imaginação no seu sentido mais amplo, isto é, aquele que toma em consideração a imaginação na sua dupla aceção, a saber: a imaginação como uma faculdade capital que compreende quer a sua dimensão reprodutora ou reprodutiva e a sua dimensão criadora ou criativa (WUNENBURGER, 1991, p. 10-26). Assim, importa retomar a definição de imaginação proposta por Georges Jean que a define do seguinte modo: “a faculdade pela qual o homem é capaz quer de reproduzir – nele ou projetando-se fora dele – as imagens armazenadas na sua memória (imaginação dita ‘reprodutora’), quer de criar novas imagens [imaginação dita ‘criadora’] que se materializam (ou não) nas palavras, nos textos, nos gestos, nas obras, etc.” (1991, p. 23-24)⁵. Acrescentando o autor que o imaginário designa os domínios, os territórios da imaginação e é por isso que se fala do imaginário poético, do imaginário plástico, do imaginário corporal, entre outros (JEAN, 1991, p. 24; WUNENBURGER, 2003).

2.1. A perspetiva de Roger Caillois

De acordo com a classificação dos jogos estabelecida por Caillois a *mimicry* é uma das categorias fundamentais do jogo. Esta significa “simulacro” e que ainda não tendo nenhuma relação com a *alea* não significa, contudo, que não partilhe a categoria de *agôn* (CAILLOIS, 1990, p. 42). Esta categoria, à semelhança das de *agôn* (competição), de *alea* (sorte) e de *ilinx* (vertigem), movimenta-se crescentemente do *ludus* para a *paidia* e decrescentemente da *paidia* para o *ludus*: na parte regida pela *paidia* ela compreende as imitações infantis, o ilusionismo, as bonecas, os brinquedos, a máscara e o disfarce, na parte regida pelo *ludus* temos o teatro e as artes do espetáculo em geral (CAILLOIS, 1990, p. 39-43, 57).

Esta categoria tem como sua principal característica a de se basear no facto de o sujeito

⁵ Na perspetiva de Gaston Bachelard “Le vocable fondamental qui correspond à l’imagination, ce n’est pas *image*, c’est *imaginaire*. La valeur d’une image se mesure à l’étendue de son auréole *imaginaire*. Grâce à l’*imaginaire*, l’imagination est essentiellement *ouverte*, *évasive*. Elle est dans le psychisme humain l’expérience même de l’*ouverture*, l’expérience même de la *nouveauté* » (2004, p. 5-6).

jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra. Decidi designar estas manifestações pelo termo *mimicry*, que, em inglês, designa o mimetismo, nomeadamente dos insectos, com o propósito de sublinhar a natureza fundamental e radical, quase orgânica, do impulso que as suscita (CAILLOIS, 1990, p. 39-40).

Seguindo o mimetismo do mundo dos insectos, Roger Caillois tenta encontrar a razão pela qual o homem sente tanto prazer “de se disfarçar, de se travestir, de pôr uma máscara, fazer um personagem” (CAILLOIS, 1990, p. 40). A máscara e o disfarce servem para “mudar a aparência de quem usa e meter medo aos outros [...] a máscara [serve para] dissimular o personagem social e libertar a verdadeira personalidade” (CAILLOIS, 1990, p. 40, 43). No entanto, o autor sublinha que os aspetos fundamentais desta classe de jogos são a mímica e o disfarce. A este respeito, lembramos a importância que a imitação desempenha nos jogos e brincadeiras de infância quando, por exemplo a menina brinca às mães ou às cozinheiras e fá-lo tão empenhadamente que aos seus olhos tal atividade é séria ao ponto de revestir estatuto de trabalho. No entanto, Roger Caillois alerta-nos que

as condutas de *mimicry* extravasam largamente da infância para a vida adulta. Abrangem igualmente toda a diversão a que nos entreguemos, mascarados ou travestidos, e que consista no próprio facto de o jogador/actor estar mascarado ou travestido, bem como nas suas consequências. E, finalmente, é claro que a representação teatral e a representação dramática entram de direito neste grupo (CAILLOIS, 1990, p. 41).

A *mimicry* (simulacro) reveste uma das seguintes formas: a atividade, a imaginação e a interpretação e apresenta todas as características do jogo (liberdade, convenção, suspensão do real e espaço e tempo delimitados – CAILLOIS, 1990, p. 23-30)⁶, excetuando que não se submete a regras imperativas e precisas: “Vimos já que a dissimulação da realidade e a simulação de uma realidade outra têm nela um lugar. A *mimicry* é invenção incessante” (CAILLOIS, 1990, p. 43).

2.2. Pinóquio e o “teatrinho de fantoches”: O “parece e não é e é” do imaginário lúdico

Quando Pinóquio entrou no “teatrinho de fantoches” foi surpreendido quando um dos fantoches, de nome Arlequim, exclamou:

– Deuses do céu! Estou a sonhar ou estou acordado? Mas aquele que está lá ao fundo não é Pinóquio? – É verdade, é o Pinóquio – grita Polichinelo [o fantoche que contracenava com Arlequim]. [...] – É o Pinóquio, é o Pinóquio! – gritam em coro os fantoches todos, saindo dos bastidores aos saltos – É o Pinóquio! É o nosso irmão Pinóquio! Viva o Pinóquio (COLLODI, 2004, p. 41-42).

Pinóquio, aceitando o convite do seu irmão de madeira Arlequim, juntou-se no palco aos outros atores e atrizes daquela “companhia dramático-vegetal” (COLLODI, 2004, p. 42) que o acolheram em festa e grande algazarra. A representação da comédia só continuou não pelo desejo do público e do seu pedido insistente, mas antes por ter aparecido o dono dos fantoches, “um homenzarrão tão feio que só olhar para ele metia medo” (COLLODI, 2004, p. 42), chamado Trinca-Fortes.

Antes de avançarmos importa salientar que quando Pinóquio entrou no teatrinho a comédia já tinha começado:

⁶ Roger Caillois define o jogo como uma atividade que compreende seis características: é uma atividade livre, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia (1990, p. 9-30).

Em cena viam-se Arlequim e Polichinelo que discutiam um com o outro e, como de costume, ameaçavam desatar às bofetadas e às pauladas de um momento para o outro. A plateia, muito atenta, torcia-se de riso ao ouvir a discussão daqueles dois fantoches que gesticulavam e se insultavam mutuamente com tanto realismo, que pareciam mesmo dois animais racionais, duas pessoas deste mundo (COLLODI, 2004, p. 41).

No capítulo seguinte – o XI – assiste-se à cena de Trinca-Fortes ter perdoado ao Pinóquio a confusão que ele armou no teatrinho e ter escapado ao castigo que consistia em servir de lenha para alimentar o fogo que estava assando o carneiro do dono dos fantoches. No entanto, o dono procurou de imediato, tendo chamado dois gendarmes de madeira, substituir Pinóquio por Arlequim para que este alimentasse o fogo porque, na verdade, o Trinca-Fortes queria o seu carneiro bem assado. Face a este acontecimento trágico em que Pinóquio iria assistir à morte do seu verdadeiro amigo no seu lugar, pediu clemência para o pobre Arlequim, como não obteve sucesso, retorquiu heroicamente:

– Nesse caso – gritou Pinóquio com bravura, pondo-se em pé e atirando para longe o chapéu de miolo de pão –, nesse caso sei qual é o meu dever. Avancem, senhores gendarmes! Amarrem-me e atirem-me para o meio daquelas chamas. Não, não é justo que o pobre Arlequim, o meu verdadeiro amigo, tenha de morrer por mim (COLLODI, 2004, p. 47).

Trinca-Fortes, ouvindo as suas palavras ditas em voz alta e num tom heroico, com o choro de todos os fantoches de madeira que as ouviram, mesmo os gendarmes, comoveu-se e concedeu a clemência tão desejada ao pobre do Arlequim: “Ao saberem que a clemência fora concedida, os fantoches correram todos para o palco e, acedendo as luzes e os candelabros como se fosse noite de gala, começaram a saltar e a dançar. Ao alvorecer ainda dançavam” (COLLODI, 2004, p. 48).

Com a descrição das cenas atrás apontadas em que um conjunto de marionetes ganha vida, assemelhando-se em tudo a atores humanos, entra-se no domínio da ficção e, por conseguinte, do imaginário lúdico em que a *mimicry* (simulacro, mímica, imitação, mimetismo, pantomina, do “parece e não é” etc) desempenha uma função privilegiada. Daí pensarmos ser pertinente refletir sobre esta categoria, já estudada por Roger Caillois e explicitada atrás, na sua articulação com o imaginário lúdico. Da análise da *mimicry* feita por Roger Caillois nós retemos agora os seguintes elementos que nos interessam para a caracterização do imaginário lúdico:

- a) O ator assume uma outra personalidade que não a sua, ou seja, disfarça-se de outro;
- b) Faz-se crer a si próprio, ainda que temporariamente, assim como aos outros que é uma outra pessoa;
- c) O tema do mimetismo;
- d) Dissimulação e simulação da ou de uma realidade;
- e) Levar o espetador à aceitar a ilusão em que este é convidado pelo ator ou pelos atores “a acreditar durante um dado tempo, como um real mais real do que o real” (CAILLOIS, 1990, p. 43).

A *mimicry* como simulacro visa criar uma ilusão convincente, ou seja, que se assemelhe o mais possível às situações da vida e da realidade, bem como às pessoas comuns: “dois fantoches [Arlequim e Polichinelo] que gesticulavam e se insultavam mutuamente com tanto realismo, que pareciam mesmo dois animais racionais, duas pessoas deste mundo (COLLODI, 2004, p. 41). Os dois fantoches simulam que são

seres iguais às aos espetadores e agem como se pessoas fossem, no entanto, e apesar de todo o realismo “São cópias, e cópias que supõem uma intenção realista” (CHATEAU, 1972, p. 211). A simulação leva a que o ator interprete o seu personagem de tal modo que ele próprio acredite que já é um outro e este ato supõe que ele adira temporariamente a uma realidade que se revele eficaz do ponto de vista ficcional. Encontramos aqui a fascinação da máscara, o fascínio de “tornar-se outro”, de o ator identificar-se com o personagem representado ao ponto de ouvirmos o eco das palavras de Álvaro de Campos do poema *Tabacaria*: “*Quando quis tirar a máscara/ Estava pegada à cara*”.

O ato de interpretar um papel pressupõe uma dialógica factual-ficcional o que implica que a ficção representada, para ser eficaz, tenha que ter sempre um “quê” de realidade, alguma semelhança com as cenas vividas pelos espetadores. Para que a relação ficcional estabelecida entre ator e espetador não se desmorone e fique reduzida a meras cinzas sem significação simbólica não pode, na verdade, haver uma rutura nem com aquilo que é (as várias formas do real do quotidiano e da vida), nem como o “parecer que é”, o mundo dos sonhos, da imaginação, do mito, das imagens, dos símbolos, da experiência religiosa do espaço-tempo (Mircea Eliade), da contemplação:

A regra do jogo é uma só: para o actor consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão; para o espectador consiste em prestar-se à ilusão sem recusar *a priori* o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar durante um dado tempo, como um real mais real do que o real (CAILLOIS, 1990, p. 43).

A representação teatral, ao remeter para uma teia ficcional onde estão imbrincados os aspetos atrás mencionados, levanta a importante questão do “como se”. A importância do “fazer como se” assume um papel crucial na estrutura ficcional porque é a qualidade ficcional deste “como se”, desenvolvido pelo ator no ato de se emprestar a um outro (tal ou tal personagem) e também o enredo da peça representado, que cria um mundo imaginário não desligado, contudo, do mundo da vida (“*lebenswelt*”). Assim, abole-se momentaneamente o espaço-tempo profanos para se entrar na esfera do espaço-tempo sagrados enquanto vivências festivas experienciadas no nosso caso pelo espetador (ELIADE, 1992, p. 45-48; WUNENBURGER, 1977, p. 47-62). A vivência do espaço-tempo sagrados representa um modo de ser no mundo diferenciado da experiência do tempo-espaço profanos (ELIADE, 1992, p. 14-15, p. 36-37), e aqui reside precisamente o grande desafio da arte da representação teatral de abolir o espaço-



tempo profanos durante um período temporal determinado para que o espaço-tempo sagrados aconteça pela dramatização lúdica (WUNENBURGER, 1977, p. 34-46) e pela “poética do devaneio” (BACHELARD, 1984) que elas sempre suscitam em ordem muitas vezes a uma catarse sempre esperada, sempre desejada ainda que tantas vezes involuntariamente.

Se ao conjunto destas características que retivemos da *mimicry* lhe juntarmos o oxímoro e a metáfora que são das figuras da retórica clássica que melhor dão conta da natureza do imaginário e, por conseguinte, do imaginário lúdico, ficamos com um quadro das características globais deste tipo de imaginário. Tanto o oxímoro como a metáfora (SERRA, s.v. “Oxímoro”, 2014; MENDES, s.v. “Metáfora”, 2014; REBOUL, 1994, p. 129-132) são figuras pregnantes simbolicamente que nos abrem as portas para o espaço conotativo e, conseqüentemente, para o mundo ficcional onde o intérprete, na qualidade de espetador, entra em rutura com a literalidade e a denotação da coisa representada para emergir numa “realidade” outra que é já o espaço ficcional ou a transfiguração da “realidade” representada.

Ainda que o jogo, enquanto imaginário em ato mediado pelo par oxímoro-metáfora, símbolo e mitos, represente um espaço festivo, uma atividade exterior ao quotidiano repetitivo ele não pode deixar de guardar um vínculo com o mundo da vida, ou seja, tem que ostentar uma credibilidade ficcional de modo a que o visto vá ao encontro do *pathos* e do *ethos* a fim de melhor apalavrar o maior número de público possível (levanta-se aqui a questão da estética da receção), isto é, dos espetadores se identificarem com as cenas representadas através da palavra dita e dos gestos proclamados. Neste contexto, se é verdade que a atividade lúdica refigura, transmuta ficcionalmente o real vivido e assistido do espetador, não é menos verdade que a atividade lúdica vive da tensão entre o imaginário subjetivo do ator e o imaginário subjetivo e social do público.

É, portanto, desta tensão que resulta o sucesso da narrativa ficcional realizada pela atividade teatral e este sucesso remete, por sua vez, para o seguinte trocadilho aforístico: “não basta sê-lo, é preciso parecê-lo” e “não basta parecê-lo, é preciso sê-lo”! O público tem que sentir-se cativado, atraído, identificado para mergulhar de “corpo e alma” no enredo jogado. O espetador tem que sentir uma forte empatia para que ele se sinta impelido a seguir atentamente o fio da narrativa ou das cenas representadas e declamadas, de tal modo que Carlo Collodi escreve nas suas *Aventuras de Pinóquio* “A plateia, muito atenta, torcia-se de riso ao ouvir a discussão daqueles dois fantoches que gesticulavam e se insultavam mutuamente com tanto realismo, que pareciam mesmo dois animais racionais, duas pessoas deste mundo” (2004, p. 41).

3. E de novo o “teatrinho de fantoches”: do imaginário lúdico ao educacional

O “teatrinho de fantoches” das *Aventuras de Pinóquio* é um bom motivo para nos interrogarmos sobre a natureza do imaginário, com a categoria de “mimicry” que lhe está associada, porque no capítulo X das *Aventuras* lê-se que as marionetes de madeira falavam, gritavam, insultavam e gesticulavam como também o faziam com tanto realismo que “pareciam mesmo dois animais racionais, duas pessoas deste mundo” (COLLODI, 2004, p. 41).

O que acabamos de dizer convida-nos a entrar no jogo de imaginação ou de ficção dominado pelo “como se”⁷, ou aquilo que em francês se designa por “fazer de conta”

⁷ De acordo com Jean Château “O ‘se’ é o signo do não objetivo; é como o espelho que separa o mundo real do mundo fictício, o seu reflexo; utilizá-lo, é indicar que com a pequena Alice

(CHÂTEAU, 1946, p. 177-182) que significa que aquele que age “como se” já se encontra no universo ficcional⁸: “A imaginação verdadeira, consciente de si própria, é com efeito o domínio do ‘si’, do hipotético” (CHÂTEAU, 1946, p. 259). Pelo jogo a criança tem um recurso psicopedagógico precioso que em muito a ajuda a construir a sua personalidade:

Desde a sua mais jovem idade, a criança acede paulatinamente ao domínio de si-mesma e do mundo por intermédio de comportamentos lúdicos que são a ocasião simultaneamente de um desenvolvimento das suas atividades imaginativas. O jogo assegura uma função ‘transicional’ entre um estado de introversão narcísica e um estado extrovertido capaz de adaptação às realidades objetivas (WUNENBURGER, 1991, p. 89)

O jogo simbólico, ainda que contribua para que a criança se adapte às realidades objetivas, a sua função ultrapassa em muito os meros mecanismos da imaginação reprodutiva que implicam aprendizagem e adaptação (CHÂTEAU, 1946, p. 262-273). A atividade lúdica é muito mais do que um conjunto de fórmulas e de gestos à disposição da criança para ela melhor adaptar-se à sociedade introjetando um conjunto de regras sociais. O jogo permite à criança, embora ficcionalmente, que ela se perceba diante do mundo que ela tenta, através de formas verbais (história por exemplo), miméticas (gestos repetidos e imitadores) e físicas (desenhos), compreender. Por outras palavras, a criança procura dominar e alargar o seu poder de captação e de compreensão do mundo natural e social que ela habita. Pelo jogo, a criança não só desafia o seu entendimento daquilo que a rodeia, não só ensaia de abrir-se ao outro, assim como procura também decifrar os códigos e estímulos sociais, mas nem sempre é certo que as coisas se desenrolem assim porque há sempre o perigo da criança ficar presa num mundo mágico e ilusório como, aliás, o adverte Jean-Jacques Wunenburger: “Pelo jogo a existência abre-se, portanto, em permanência, e não somente durante sequências bem estabelecidas, sobre possíveis não realizados, sobre artifícios que podem também servir antes de fuga mágica e ilusória do que abrir vias criadoras para atualizar as nossas potencialidades” (1991, p. 90).

Por fim, algo que interessa destacar, como algo constitutivo do imaginário lúdico é a intencionalidade lúdica nos comportamentos humanos. Essa intencionalidade permite ao sujeito elaborar uma série de representações ficcionais e de configurações possíveis na base das quais ele cria as suas próprias experiências inéditas e os seus próprios personagens. Podemos mesmo dizer que uma intencionalidade lúdica, indissociável de núcleos imaginativos heroicos, sintéticos ou místicos (para retomar aqui a terminologia de Gilbert Durand), é indispensável para que o sujeito atualize os seus afetos, as suas representações e mesmo valores que contribuem para alargar “as suas estruturas de recetividade e de reação” (WUNENBURGER, 1990, p. 90). Porém, esta mesma intencionalidade lúdica fica incompleta se não tive em conta uma das dimensões maiores do imaginário lúdico que é a sua capacidade de eufemização que consiste em

passamos por detrás do espelho. Também, toda a ficção, pensada sob o signo do ‘se’ é por ela mesma ligada ao real visto que pelo ‘se’ os dois mundos são contíguos e inseparáveis; o ‘se’ distingue-os, mas também os une, como todo o limite. Por outras palavras, o fictício está sempre agarrado ao real, senão seria do real como no sonho ou a crença na ilusão” (1946, p. 259, p. 247-262). Sobre o jogo fictício: é através deste tipo de jogo “que a criança imita e inventa as personagens” (CHÂTEAU, 1975, p. 41).

⁸ A ficção opera por efeitos miméticos e a função destes deflagradores ou efeitos miméticos é de induzir um processo de imersão mimética que nos leva a tratar a representação ficcional « como se » ela fosse uma representação factual e dela nos apropriarmos através dos mecanismos de introjeção, de projeção e de identificação.

transformar o insuportável em suportável, o ininteligível em inteligível, o inacessível em acessível. A este respeito, não deixa de ser importante salientar que Gilbert Durand aponta a função de eufemização como uma das características maiores da imaginação simbólica:

a função de imaginação é antes de mais uma função de eufemização, não um simples ópio negativo, máscara que a consciência ergue face à horrenda figura da morte, mas pelo contrário dinamismo prospectivo, que através de todas as estruturas do projecto imaginário, tenta melhorar a situação do homem no mundo (DURAND, 1979, p. 121-122).

Tendo em conta esta função percebe-se que a atividade teatral, enquanto espaço privilegiado da imaginação e da interpretação, pela arte do fingimento, do “fazer como se”, pelo simulacro, pelo disfarce, pela mímica constitua um dos aspetos mais nobres do imaginário lúdico e sem este, como salienta Jean-Jacques Wunenburger, desaparecia da vida social a ritualização, a dramatização, a teatralização, a espectacularidade que testemunham que o homem é um ser carente” (1991, p. 92). Daí a pertinência de convocar-se as potencialidades que o imaginário educacional (ARAÚJO, 2006, p. 208-212), em si comporta para não somente amparar o “cogito” do sonhador (BACHELARD, 1991, p. 124-147) na sua qualidade de artesão ou de *bricoleur* lúdico, como também através de uma pedagogia do imaginário lúdico esse mesmo artesão de “devaneios” possa ver além das situações concretas dos curricula escolares:

Uma pedagogia do imaginário não é uma pedagogia da utopia. Mas ela deveria igualmente incitar os professores a não se refugiarem nos alibis das situações concretas. Uma vez mais, a invenção pedagógica dever ter em conta aquilo que se encontra e nunca se contentar disso (Jean, 1991, p. 124).

Por fim, numa formação de professores que se pretende sensível ao “cultivo da imaginação” (PASSMORE, 1983, p. 175-198) tem como obrigação pedagógico-educacional e moral de não ceder à tentação às vãs ilusões da espontaneidade e da invenção, ou seja, de não resvalar na invenção gratuita ou delirante. Todo o professor, face ao espalhar curricular, deverá, sempre que lhe seja possível o que não é nunca uma tarefa fácil, ter “olhos férteis” (JEAN, 1991, p. 127-128) para poder ver outra coisa no lugar do *diktat* curricular. Aquilo que pretendemos dizer, na companhia de António Nóvoa, é que o bom professor além de ter que dominar aquilo que ensina, de saber compreender a gramática da sua cultura, de saber trabalhar em equipa, de assumir um compromisso social, deve, e para nós esta disposição é fundamental, possuir o dom do tacto pedagógico que metaforicamente pode ser traduzido de “saber conduzir alguém para a outra margem” (NÓVOA, 2009, p. 30, p. 30-31). Porém, este gesto arquetipal de conduzir, de transportar ou de guiar o outro, lembrando aqui a figura veneranda do barqueiro do *Siddharta* de Hermann Hess e o próprio deus Hermes na qualidade de *Seelenführer* (psicopompo), não releva só do conhecimento, mas também da arte de imaginar para além das margens instituídas, do saber escutar para além da palavra dita, enfim de possuir o dom de perscrutar a alma do Outro à semelhança dos grandes Mestres da Humanidade, tal como o fizeram Sócrates, Buda, Confúcio e Cristo (JASPERS, 2003) para o guiar na direção do seu destino.

Bibliografia

- ARAÚJO, Alberto Filipe. Imaginário Educacionl. In: CARVALHO, Adalberto Dias de (Coord.). *Dicionário de Filosofia da Educação*. Porto: Porto Editora, 2006, p. 208-212.
- BACHELARD, Gaston. *Poétique de la rêverie*. 8^e éd. Paris : PUF, 1984.
- BACHELARD, Gaston. *L'Air et les Songes. Essai sur l'imagination en mouvement*. Paris : Le Livre de Poche/Librairie José Corti, 2004.
- BERNARDIS, Anna Maria. Jogo. In: CARVALHO, Adalberto Dias de (Coord.). *Dicionário de Filosofia da Educação*. Porto: Porto Editora, 2006, p. 231-234.
- CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens. A máscara e a vertigem*. Trad. de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CEIA, Carlos. s.v. “Ficcionalidade”, *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <<http://www.edtl.com.pt>>, consultado em 06-08-2014.
- CEIA, Carlos. s.v. “Oxímoro”, *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <<http://www.edtl.com.pt>>, consultado em 06-08-2014.
- COLLODI, Carlo. *As Aventuras de Pinóquio. História de um Boneco*. Trad. de Margarida Periquito. Lisboa: Cavalo de Ferro, 2004.
- DURAND, Gilbert. *A imaginação simbólica*. Trad. de Maria de Fátima Morna. Lisboa: Arcádia, 1979.
- ELIADE, Mircea. *O Sagrado e o Profano*. Trad. de Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. O Jogo como Elemento da Cultura*. Trad. de João Paulo Monteiro. 7^a ed. São Paulo: Editora Perspetiva.
- JASPERS, Karl. *Os mestres da humanidade: Sócrates, Buda, Confúcio, Jesus*. Trad. de Jorge Telles de Menezes. Almedina: Coimbra, 2003.
- JEAN, Georges. *Pour une pédagogie de l'imaginaire*. Paris: Casterman, 1991.
- MAFFESOLI, Michel. *Iconologies: nos idol@tries postmodernes*. Paris: Albin Michel.
- MENDES, Paula. s.v. “Metáfora”, *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <<http://www.edtl.com.pt>>, consultado em 06-08-2014.
- MUCCI, Latuf Isaias. s.v. “Simulacro”, *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <<http://www.edtl.com.pt>>, consultado em 06-08-2014.
- NÓVOA, António. *Professores. Imagens do futuro presente*. Lisboa: Educa, 2009.
- PASSMORE, John. *Filosofía de la Enseñanza*. Trad. de Federico Patán. México: Fondo de Cultura Económica, 1983.
- REBOUL, Olivier. *Introduction à la rhétorique*. Paris : PUF, 1994.
- WUNENBURGER, Jean-Jacques. *L'Imagination*. Paris: PUF, 1991.
- WUNENBURGER, Jean-Jacques. *L'Imaginaire*. Paris : PUF, 2003.